Estudos de Ficção Científica

Resenha | Star Wars: X-Wing I: Rogue Squadron (1996) de Michael A. Stackpole

STACKPOLE, Michael A. **Star Wars: X-Wing I: Rogue Squadron**. New York: Bantam Books, 1996.

X-Wing I: Rogue Squadron de Michael A. Stackpole foi publicado originalmente em inglês pela editora Bantam Books em 1996. A capa original foi desenhada por Paul Youll. Em português, a tradução de Alex Mandarino foi pubicada em 2016 pela editora Aleph e contou com a arte de Marc Simonetti.

Dividido em quarenta capítulos e um epílogo, *Rogue Squadron* se foca em Corran Horn, coreliano que se juntou à Rebelião, e seu antagonista Kirtan Loor, agente da inteligência imperial. Após a morte de Darth Vader e do Imperador Palpatine na batalha de Endor, as forças imperiais recuaram para o centro da galáxia enquanto a rebelião começa a consolidar as bases para a construção duma nova república.

O esquadrão rogue, que havia participado da Batalha de Yavin e da Batalha de Endor, começou a ser reconstruido por Wedge Antilles, agora comandante dos rebeldes. Além de escolher os melhores pilotos para o grupo, Antilles teve que lidar com as interferências políticas que perpassam esse processo. Isso porque se tratava de formar mais do que um esquadrão, mas um símbolo dessa república nascente, consolidando alianças em um cenário pós-imperial.

O primeiro adicional no esquadrão é Tycho Celchu. Outrora membro, foi capturado pelo Império durante uma missão e depois escapou. Todavia, grande parte da

inteligência militar considerava que Celchu era um agente a serviço do Império e o limitava em pilotar apenas naves sem armamentos.

Durante uma mudança para a nova base em Talesea, o esquadrão Rogue foi retirado do hiperespaço por um cruzador Interdictor do Império. Na ocasião, o grupo conseguiu sobreviver, e ainda salvar a nave de Mirax Terrik, Pulsar Skate, uma contrabandista que estava a serviço dos rebeldes.

A resposta do Império, sob o comando de Ysanne Isard, Diretora da Inteligência Imperial, foi empregar Kirtan Loor – o qual conseguiu calcular onde a nova base do grupo estaria. O ataque do Império não tem sucesso, apesar de resultar em baixas para a Nova República.

Na sequência, o comando da Nova República revelou que estava preparando um ataque em Borleias, planeta que seria central para uma futura invasão em Coruscant. A operação foi realizada com sucesso e encerrou a narrativa.

No âmbito do desenvolvimento dos personagens, Stackpole consegue desenvolver com maestria a narrativa de Wedge Antilles e os dilemas enfrentados por este, na medida que estava à frente dum esquadrão que teve dezenas de baixas ao longo de sua história. A proposta de reconstruir e organizar os Rogues teve que lidar com esse passado trágico e heróico. Corran Horn é outro personagem com algum desenvolvimento narrativo, mas apenas de forma introdutória. O passado de Horn, considerando tanto o seu antagonismo com Loor, bem como o seu romance com Terrik, e a sua herança jedi, levariam quatro livros para começar a render frutos.

O adicional da versão em português é a breve nota editorial que fornece uma leitura sobre a historicidade e as origens daquilo que foi outrora o **Universo Expandido** de **Star Wars**, agora sob o selo **Legends**. No texto, somos lembrados da primeira novelização da franquia, **Star Wars: From the Adventures of Luke Skywalker**, publicado em 1976, um ano antes do lançamento do filme. Além de **Splinter of the Mind's Eye,** de 1978 por Alan Dean Foster. Convém lembrar, e o editoral da **Aleph** desconsidera isso, que a narrativa de 1976, apesar de levar o nome de George Lucas, também havia sido autorada por Foster.

No mais, o editorial da **Aleph** pontua outras duas obras importantes: **Star Wars: The Roleplaying Game** de 1987 e **Star Wars: Heir to the Empire**, de 1991, sob a autoria de Timothy Zahn. Os editores argumentam que a obra de Zahn foi a primeira com autorização oficial para falar sobre os eventos após o episódio VI, mas desconsideram que nesse mesmo ano foi publicado os quadrinhos **Dark Empire**, **Dark Empire II** e **Empire's End** que oferecem outro olhar sobre as jornadas de **Luke Skywalker** após a morte de **Darth Vader**.

Outro problema do editoral da **Aleph**, e, a meu ver esse é o mais sério de todos, é que não é mencionado que Stackpole foi profundamente influenciado pelos jogos de **Star Wars** que estavam sendo produzidos no período, como **X-Wing** de 1993 e **TIE Fighter** de 1994. Ambos os jogos oferecem o ponto de vista focado em pilotar espaço-naves e Stackpole descreve os combates ao longo da narrativa fazendo um extenso uso do imaginário que ambos os jogos proporcionavam.

Autor: Willian Perpétuo Busch

Doutorando em História (UFPR), mestre em História (UFPR) e em Antropologia (UFPR), bacharel e licenciado em Filosofia (UFPR). Ver todos os artigos de Willian Perpétuo Busch

---

 Willian Perpétuo Busch / Março 20, 2020 / Michael A. Stackpole, Resenhas, Star Wars /